

**O CORPO (IM)PENETRÁVEL: MAGIA E IMAGEM HEGEMÔNICA DO CORPO
NA ESCANDINÁVIA MEDIEVAL**

**THE (IM)PENETRABLE BODY: MAGIC AND HEGEMONIC BODILY IMAGE
IN MEDIEVAL SCANDINAVIA**

*Victor Hugo Sampaio Alves*¹

Resumo: Ainda são escassos os estudos voltados ao modo como o corpo era compreendido no contexto cultural da Escandinávia Medieval. Partindo do princípio antropológico de que nas sociedades circula um modelo hegemônico de imagem corporal socialmente construído e compartilhado que fornece um molde de referência de acordo com o qual o corpo é compreendido, nosso objetivo é apontar como esse modelo corpo na Escandinávia Medieval era percebido em termos de (im)penetrabilidade. Como se trata de uma sociedade pré-moderna, investigaremos a relação entre a prática de magia e a concepção de corpo, apontando como a primeira termina por reforçar a imagem hegemônica de corpo, organizando o modo como as diferentes forças e agências do mundo impactam seus limites físicos, sobrenaturais ou não.

Palavras-Chave: Escandinávia Medieval. Corporeidade. Magia.

Abstract: Studies regarding how the body was understood in Medieval Scandinavia's cultural milieu are still scarce. Assuming that a socially constructed and hegemonic model of bodily image circulates in societies offering a frame of reference within which the body is understood, we aim to point out how the hegemonic model concerning the body in Medieval Scandinavia was perceived in terms of (im)penetrability. Considering we are investigating a Pre-Modern society, we must also pay attention to the relationship between magic and the conception of the body, demonstrating how magic ends up reinforcing the hegemonic image of the body and also organizing the way that the different forces and agents impact its physical limits, whether supernatural or not.

Keywords: Medieval Scandinavia. Corporeality. Magic.

Introdução

O modo como compreendemos os nossos corpos faz parte de um conhecimento socialmente construído e compartilhado que termina por instituir uma imagem corporal, que nada mais é senão um modelo simbólico e icônico daquilo que nosso corpo é (e, igualmente, daquilo que não é), ou seja, uma compreensão imaginativa da fisiologia corporal. Esse modelo

¹ Doutor em Ciências das Religiões pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Membro do Núcleo de Estudos Vikings e Escandinavos (NEVE) e do Centro Internacional e Multidisciplinar de Estudos Épicos (CIMEEP). ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1606-7819> E-mail: victorweg77@gmail.com

atua como um molde de referência que dita um conhecimento a respeito dos corpos, delimitando o modo como estes devem ser compreendidos em determinado contexto cultural: o resultado é o surgimento de uma imagem hegemônica do corpo (Frog, 2019a, p. 269).

Ainda que seja por meio do corpo que o sujeito experiencie o mundo social circundante, sua compreensão do próprio corpo e dos demais é, em contrapartida, calibrada por seu contexto social, compondo um sistema de influências recíprocas entre corpo-sociedade (Oliveira, 2013, p. 141)². Nesse sentido, conforme defende Rom Harré (1983, p. 193), o sujeito não é apenas um objeto natural, mas também um artefato cultural, um ser que aprende, em sua sociedade, uma teoria compartilhada de acordo com a qual a sua experiência no mundo é ordenada e significada³.

A imagem hegemônica do corpo é, por exemplo, justamente uma parte dessa teoria organizadora de acordo com a qual entendemos o funcionamento de nosso corpo no mundo e suas interações com ele.

Nas culturas pré-modernas as imagens corporais eram internalizadas e compartilhadas por meio de uma dialética advinda tanto das experiências empíricas dos sujeitos no mundo, quanto em conformidade com o que era posto por especialistas vistos como autoridades versadas no assunto (Frog, 2019a, p. 270). Nos dias de hoje esses especialistas seriam os profissionais de saúde, ao passo que entre os povos pré-modernos os especialistas religiosos/ritualísticos seriam seus correspondentes, uma vez que suas atuações necessitavam operar dentro dos entendimentos vigentes de corporeidade. As tecnologias⁴ mágicas e rituais

² “O processo de compreensão do mundo social torna-se possível através da ação das estruturas cognitivas aplicadas pelo agente social, que são resultado da incorporação das estruturas do mundo real, ao mesmo tempo em que deve-se, ainda, destacar que este processo não seria possível caso os instrumentos utilizados para se conhecer o mundo não fossem produzidos pelo mundo” (Oliveira, 2013, p. 141).

³ “Para que entendamos de que modo podemos nos conceber como seres conscientes, precisamos partir do princípio de que estamos fazendo uso de uma teoria para organizar nossa experiência...nossa concepção de nós mesmos enquanto agentes deve também ser compreendida como o uso de uma teoria na qual o eu desejoso e ativo seja o conceito teórico primeiro. Em posse de uma teoria eu me torno capaz de agir contra as forças de minhas inclinações, de me levantar e fazer as coisas, etc. [...] Eu tenho uma maneira de explicar por que a minha vida mental (e as outras) são por mim compreendidas do modo como são compreendidas” (Harré, 1983, p. 193, tradução nossa).

⁴ O termo “tecnologia” pode soar estranho ou mesmo inadequado para falarmos de técnicas mágicas e ritualísticas. Se tomarmos o termo *lato sensu* como se referindo basicamente a ferramentas, técnicas e estratégias criadas por nós para o cumprimento de determinadas tarefas, então podemos pensar sem problemas em tecnologias rituais (cf. Frog, 2019a).

desses especialistas são, portanto, um repertório inestimável de conhecimento êmico acerca das concepções do corpo e sua imagem hegemônica, já que sua atuação era justamente sobre os corpos (*ibid.*, p. 270).

Analisando esse conhecimento presente no *corpus* mágico, ritualístico e performático podemos descobrir diversos conceitos êmicos e noções em torno do corpo: seus usos, limites e poderes. Tais conceitos, ainda que nos pareçam completamente estranhos ou mesmo simplistas, são evidências para que interpretemos o que essas vozes do passado estão dizendo a respeito de sua cosmovisão; entendê-las requer que as situemos no contexto de suas próprias preocupações e modo de vida ao invés dos nossos. Portanto, é necessário permitirmos que seus vocabulários e circunstâncias respondam as questões que eles mesmos levantaram e precisaram responder no passado antes que esperemos que eles respondam às nossas (Stark, 2006, p. 19). Certamente que tratar da magia⁵ nesse contexto não significa tomar tudo aquilo que os termos êmicos dos povos pré-modernos descrevem como garantia de que tais coisas de fato tenham existido. Esses termos sugerem fortemente, no entanto, que tais conceitos tenham sido uma parte importante do modo como as pessoas compreendiam e interpretavam a existência. No caso de conteúdos narrativos sobre a prática de magia, as histórias que circulavam nesses contextos tampouco são garantia de que as pessoas agiam precisamente tal como as fontes narram, mas elas nos oferecem um quadro ilustrativo interessante a respeito de como os especialistas mágicos desejavam ser vistos pelos outros enquanto seres com poder de agência sobrenatural sobre o mundo (*ibid.*, p. 19).

De acordo com esse ponto de vista, é a magia que nos oferece os mais ricos e complexos *insights* sobre os sujeitos do passado, suas cosmovisões e entendimentos, principalmente oriundos de contextos rurais (Stark, 2006, p. 29). Portanto, a magia e outras manifestações sobrenaturais são passíveis de serem analisadas no contexto da Escandinávia Medieval para que tentemos estabelecer de que maneira o corpo era compreendido nesse contexto, ou seja, qual imagem hegemônica de corpo circulava entre as pessoas desse período e região e como os especialistas rituais/mágicos atuavam e reforçavam (ou não) esse modelo de compreensão

⁵ Por magia, entendemos “(...) quaisquer práticas formalizadas por seres humanos para que se chegue a determinados fins por meio do controle, manipulação e direcionamento do poder sobrenatural ou do poder sobrenatural escondido no mundo natural” (Hutton, 2017, p. 6).

corporal. Consequentemente, vislumbraremos de que forma o corpo era visto como dotado de capacidade agentiva (podendo agir sobre o mundo externo) e também, em contrapartida, de que forma ele poderia ser alvo da agência de forças externas.

Mantendo esse objetivo em mente analisaremos, nas fontes literárias medievais da Escandinávia, duas grandes manifestações mágicas específicas: as praticadas pelos guerreiros *berserkir*, descritos como sobrenaturalmente empoderados, e um tipo de magia chamado *seiðr*, praticado principalmente por mulheres e que incluía tanto magias ofensivas quanto divinatórias. Com exceção do estudo de Frog (2019a), as concepções de corpo e imagens a ele relacionadas na Escandinávia Medieval ainda não foram investigadas⁶; por ora não existe, no Brasil, nenhuma publicação que se proponha a tocar nessa temática. Esperamos, portanto, que o presente artigo ofereça um ponto de partida e abra novos caminhos para a investigação desse assunto tão pertinente.

Fúria e êxtase: os *berserkir* e o *berserkgangr*

Na literatura nórdica de maneira geral, os *berserkir* (*berserkr* no singular) eram uma classe de guerreiros na Escandinávia Medieval conectados à aristocracia escandinava, atuando como guardas de elite de alguns reis (Miranda, 2015, p. 68). Seu nome é composto pelas palavras *-ber* (urso) e *-serkr* (pele), significando, portanto, algo como “pele de urso” (Simek, 2007, p. 35), o que acaba por ressaltar como sua natureza era percebida como parcialmente inumana. Isso significa que eles eram vistos como qualitativamente diferentes do restante das pessoas por serem uma espécie de homens “híbridos” que possuíam, além de sua parte humana, uma *fylgja*⁷ animal, com a qual se fundiam (Hedeager, 2011, p. 94).

Esses hábeis guerreiros eram extremamente temidos, sendo invariavelmente descritos nas fontes literárias como dotados de força sobre-humana, sedentos por sangue e que se entregavam a um frenesi de fúria incontrolável no momento das batalhas, bramindo sons

⁶ Embora o estudo de Le Goff & Truong (2006) ofereça uma sistematização das compreensões de corpo na Idade Média de maneira geral.

⁷ *Fylgja* é um conceito êmico do contexto cultural nórdico medieval que possui dois significados distintos. No sentido relacionado aos *berserkir*, *fylgja* designa um animal que seguia a pessoa e funcionava metaforicamente feito uma espécie de imagem simbólica para onde convergiam suas características mais inerentes, ou seja, ela era uma caracterização simbólica da essência da pessoa (RAUDVERE, 2002, p. 98; TOLLEY, 2009, p. 226).

animalescos enquanto mordiam seus escudos (Silva, 2020, p. 65; Dale, 2014, p. 11-114). O nome que esse estado de fúria extática recebia era *berserkgangr* (literalmente “o ato de entrar no estado de *berserkr*”) (Simek, 2007, p. 35; Frog, 2019a, p. 268). Principalmente nas sagas islandesas, os *berserkir* são descritos como valorosos guerreiros ancestrais dos islandeses que lideravam a ofensiva nas batalhas, frequentemente protagonizando papéis de adversários poderosos contra quem os heróis das narrativas devem provar seu valor. Por extensão, eles também surgem nas narrativas de conversão enquanto agentes sobrenaturais nas comunidades locais cujo poder (maléfico, uma vez que pagão) deve ser superado pelo Cristianismo e seus representantes (Frog, 2019a, p. 268). Nestes materiais eles são representados, é claro, de maneira negativa (Miranda, 2015, p. 68), sendo utilizados pelos autores como símbolos que, por um lado, de fato mantinham uma continuidade com as características a seu respeito presentes tradição nórdica êmica, e, por outro, passaram a ser interpretados e avaliados por uma perspectiva cristã que visava posicionar os *berserkir* e seus poderes como inferiores ao poder do Cristianismo (Frog, 2019b, p. 274).

Apesar de figurarem principalmente nas sagas lendárias, compostas do século XIV em diante e detentoras de forte teor mitológico, materiais de outras naturezas e períodos atestam a veracidade histórica dos *berserkir*. É o caso, por exemplo, da poesia escáldica *Haraldskvæði* (“A Balada de Haraldr”), composta no século IX como elegia ao rei norueguês Haroldo Belos-Cabelos, que os menciona brandindo armamentos, urrando e uivando, e de crônicas bizantinas escritas durante a Era Viking, que descrevem a atuação destes guerreiros em campo de batalha, como a *Historiae Byzantinae* e a *De Ceremoniis Aulae Byzantinae* (Miranda, 2015, p. 70). O código legal islandês do século XIII, o *Gragás*, proibia explicitamente a prática do *berserkgangr* (Silva, 2020, p. 65). Nas sagas, contudo, os *berserkir* costumam ser estereotipados de duas maneiras: enquanto tropas de elite que servem a reis famosos (*Egils saga*, *Vatnsdæla saga*, *Hrólfs saga kraka*) ou como andarilhos que, sozinhos ou em pequenos grupos, vagueiam desafiando fazendeiros para combate e exigindo suas filhas ou esposas (*Grettis saga*, *Heiðreks saga*) (Simek, 2007, p. 35).

A imagem desses guerreiros nas sagas, assim como a de certos praticantes de magia no contexto nórdico, como as *völur*, é a de seres liminares da sociedade nórdica, cujos poderes mágicos, ao que tudo parece indicar, fazem-se possíveis graças à sua escolha de viver à margem da sociedade (Dubois, 1999, p. 54). Há pouca evidência de que os *berserkir* tenham

constituído uma categoria de especialistas rituais *stricto sensu* (Clunies Ross, 2019, p. 298), pois os materiais não os descrevem realizando performances ritualísticas sistematizadas *per se* (Frog, 2019b, p. 276); ainda assim, seus atos e poderes eram sustentados por uma cosmovisão intrinsecamente conectada aos aspectos bélicos e marciais da religiosidade nórdica (Silva, 2019, p. 83-93; Oliveira & Silva, 2020; Price, 2019, p. 306-318).

Talvez o que se mais se aproxime de um ritual na performance dos *berserkir* sejam as descrições do próprio estado de *berserkangr*, durante o qual eles uivavam e mordiam seus escudos: esse comportamento selvagem e indomável parecia conferir-lhes, segundo atestam as fontes, a capacidade sobrenatural de tornarem-se imunes aos danos tipicamente causados pelo ferro e pelo fogo. Esse traço se repete em todas as descrições literárias dos *berserkir*, a ponto de tornar-se uma definição central desses guerreiros (Rees, 2012, p. 23; Silva, 2020, p. 65). Na *Kristni saga*, por exemplo, um *berserk* vangloria-se de suas habilidades diante do herói cristão⁸.

Por conta do viés cristão da saga, o *berserkr* acaba sendo ludibriado por Pangbrandr, representante do poder oriundo da fé cristã. O que permitiu que o guerreiro fosse enganado e terminasse por morrer, no entanto, foi justamente sua confiança na capacidade que tinha de tornar seu corpo impenetrável ao fogo e ao ferro: sua morte tampouco teria suscitado o efeito surpresa necessário para ressaltar o poder do Cristianismo para a audiência da saga se esta desconhecesse o poder sobrenatural dos *berserkir* em relação a esse tipo de impenetrabilidade corporal. Nesse sentido, justamente essas habilidades mágicas dos *berserkir* permitiram que sua imagem fosse manipulada pelo discurso cristão que os tornou emblemas do paganismo a ser superado e vencido (Frog, 2019a, p. 262; Dale, 2014, p. 140-141). A mesma saga reforça essa descrição posteriormente⁹.

⁸ “Lá, um *berserkr* norueguês desafiou [Pangbrandr] para um duelo. [...] O *berserkr* disse: “Você não ousará lutar contra mim se vir os feitos de que sou capaz. Eu caminho pelo fogo de pés descalços; eu me jogo com o peito nu na ponta da minha espada; nada me fere”. [...] Pangbrandr consagrou o fogo e fez o sinal da cruz em cima da espada. O *berserkr* teve os pés queimados ao caminhar pelo fogo e, quando caiu em sua espada, ela o atravessou; e foi assim que ele morreu” (*Kristni saga* 5, tradução nossa).

⁹ “Dois *berserkir* foram para lá, ambos chamados Haukr. Eles [...] circulavam por lá uivando e caminhando pelo fogo [...]. O bispo consagrou o fogo antes deles caminharem novamente sobre ele, e eles foram severamente queimados. Depois disso, as pessoas os atacaram e os mataram” (*Kristni saga* 2, tradução nossa).

O trecho em questão claramente descreve a ocorrência do *berserkgangr*, já que os guerreiros são descritos como “uivando” enquanto faziam demonstrações de suas habilidades sobrenaturais de tornar o corpo impenetrável ao fogo, elementos centrais dessa performance (Frog, 2019a, p. 264). Novamente, eles apenas se queimaram após o fogo ter sido consagrado pelo bispo. Essa habilidade sobrenatural é enfatizada também na *Ynglinga saga*¹⁰ e, num contexto explicitamente bélico, na *Grettis saga Ásmundarsonar*¹¹. Evidências mais pontuais e diretas estão presentes, por exemplo, na *Njáls saga*¹².

Temos indícios suficientes, portanto, para defender que os *berserkir* eram conhecidos e caracterizados pela sua capacidade sobrenatural de tornarem-se momentaneamente imunes aos danos causados pelo fogo e pelo ferro, deixando seu corpo impenetrável. Era precisamente essa característica que fazia deles *berserkir*, ou seja, era o que os diferenciava, naquele momento, do corpo das pessoas comuns, ainda que também fossem guerreiras. Não se sabe ao certo se os *berserkir* possuíam uma habilidade inata de tornar seu corpo impenetrável (Frog, 2021, p. 408-409), embora saibamos que este era um estado invocado momentaneamente e que, uma vez esgotada a fúria de seu frenesi, os *berserkir* ficavam visivelmente enfraquecidos: “O que acontece àqueles que entram em *berserkgangr* é que, uma vez que a fúria os deixa, eles parecem perder todas as suas forças” (*Eyrbyggja saga* 28, tradução nossa), algo também atestado pela *Hrólfs saga Gautrekssonar*¹³.

¹⁰ “Óðinn podia conferir a habilidade de que seus oponentes em batalha fossem acometidos por cegueira, surdez ou pânico, e suas armas não seriam capazes de cortar mais do que meros gravetos, enquanto seus homens [berserkir], desprovidos de armaduras, comportando-se tão selvagememente quanto cães ou lobos, mordendo seus escudos, eram fortes como ursos ou bois. Eles matavam as pessoas e nem o fogo e nem o ferro exerciam efeitos sobre eles. Isso é chamado de fúria berserk [berserkgangr]” (*Ynglinga saga* 6, tradução nossa).

¹¹ “Onund encostou sua embarcação próxima à de Thorir Queixo-Longo, no ápice da batalha, e o rei Haroldo atacou o barco de Thorir, pois Thorir era um berserk e um grande guerreiro. Ambos os lados lutaram bravamente, mas então o rei ordenou que seus próprios berserkir avançassem – eles eram chamados de Peles-de-Lobo e o ferro não era capaz de machucá-los – e quando eles se enfureciam ninguém era capaz de vencê-los. Thorir resistiu com bravura, mas foi morto em seu barco (*Grettis saga Ásmundarsonar* 2, tradução nossa)”.

¹² “[...] era esperado lá o berserk de nome Ótryggr, e estavam todos com medo dele; sobre ele dissera-se tanta coisa, que ele não temia nem fogo nem lâmina [...]” (*Njáls saga* 103, tradução de Theo de Borba Moosburger).

¹³ “O rei Halfdan possuía doze berserkir. Eles eram homens duros, perversos, e o ferro não era capaz de fazer qualquer dano a nenhum deles. Dois deles são mencionados por nome, dois irmãos, um chamado Hrosskel, e o outro, Cabeça-de-Cavalo. Dizia-se a respeito deles que conseguiam atravessar o fogo, e que, por vontade própria, lançavam-se em armas quando a fúria berserk [berserkgangr] tomava conta

Notamos, portanto, que independentemente da habilidade dos *berserkr* ser inata ou não, o estado de fúria do *berserkgangr* possuía uma durabilidade restrita e momentânea, terminando até mesmo por enfraquecê-los uma vez que deixava seu corpo. Conforme nossas fontes apontam, essa impenetrabilidade do corpo ao fogo e ao ferro estava atrelada ao estado de frenesi proporcionado pela fúria extremada. Se assumirmos a hipótese de que os *berserkir* foram uma categoria de guerreiros históricos¹⁴ sobrenaturalmente empoderados que performavam o *berserkgangr* quando a situação assim exigia (como em duelos), então faz sentido concebê-lo como um estado performático no qual o especialista exibia um comportamento treinado de agressividade elevada que podia ser estrategicamente incitado para tornar seu corpo impenetrável (Frog, 2019a, p. 269). Esse estado performático de agressividade elevada era possivelmente percebido como sendo também uma habilidade mágica, como atesta *Saxo Grammaticus*¹⁵.

Assim, embora não tenhamos evidências suficientes para tomarmos os *berserkir* como especialistas religiosos de algum tipo, eles ainda assim eram percebidos, ao que tudo indica, como sendo dotados de uma capacidade mágica que se traduzia em um comportamento treinado de elevação da fúria. Por sua vez, a fúria elevada desencadeava um estado extático que tornava o corpo desses guerreiros impenetrável ao fogo e ao ferro. É certo que, por um lado, esse comportamento atuava de modo a intimidar os adversários antes de uma batalha (Dale, 2014, p. 162-163), enquanto, por outro, também lhes conferia uma capacidade agentiva (ou seja, de exercer agência) sobre os limites e fronteiras do corpo e das forças que, segundo o

deles. Eles costumavam assassinar homens e gado e tudo que se colocava em seu caminho sem se importarem, não poupando ninguém enquanto a fúria não passava. Mas, uma vez que a fúria os deixava eles ficavam tão enfraquecidos que não demonstravam sequer metade de sua força normal e ficavam feito alguém que havia estado acamado por doença. Essa fraqueza durava cerca de um dia" (*Hrólfs saga Gautrekssonar* 16, tradução nossa).

¹⁴ Nesse sentido, defendemos a possibilidade de que os *berserkir* tenham sido guerreiros históricos, embora isso não signifique que tudo que conste nas sagas (inclusive a seu respeito) possa ser tomado por verdade histórica. Nossa perspectiva consiste em considerar os relatos oriundos das sagas como relevantes, embora busquemos a manutenção de um olhar crítico para filtrar possíveis invenções e ficções da parte de seus autores.

¹⁵ "Ele [o rei Halfdan] tinha sete filhos, versados na prática da magia; amiúde, impelidos por impulsos repentinos de ataques de raiva, berravam selvagememente, mordiam seus escudos, engoliam carvões quentes e caminhavam sobre qualquer fogueira; nada mais podia conter seus ataques de frenesi a não ser fortes correntes ou o assassinato de vítimas humanas" (*Gesta Danorum*, vol. 2, VII, 2.7, tradução nossa).

modelo fisiológico vigente na Escandinávia Medieval, eram capazes de penetrá-lo negativamente, causando ferimentos, como as armas de ferro e o fogo (Frog, 2019a, p. 270). Visando a defesa de nossa argumentação, é importante enfatizar que o *bersekgangr* não conferia ao *berserkr* a total imunidade contra danos físicos, mas especificamente contra a penetração de seu corpo pelas lâminas das armas e pelo fogo; nesse sentido, temos relatos de que alguns *berserkir* foram mortos por armas como maças espinhentas, utilizadas para esmagá-los (em oposição às espadas, por exemplo, que os penetrariam). Na Adonias saga, Berad assassina três *berserkir* desta maneira (Dale, 2014, p. 142).

Os materiais literários valem-se de dois termos êmicos para descrever os *berserkir*: *hamrammr* e *einhamr*, costumeiramente interpretados pelos estudiosos como menções à uma possível mudança de forma no corpo (*shapeshifting*). Para essa linha de pensamento, os *berserkir* seriam capazes de assumir a forma de lobo ou de urso, embora não haja evidências diretas nas fontes (Frog, 2019a, p. 270). A palavra *hamrammr* é composta a partir da raiz *hamr*, que literalmente significa “pele”, denotando a “forma” externa em que um determinado ser se encontrava (Raudvere, 2002, p. 102); por sua vez, *einhamir*, cujo significado é “ter um *hamr*”, é costumeiramente empregado na negativa para se referir aos *berserkir*. *Eigi einhamr*, portanto, refere-se, nas fontes, a pessoas que, assim como esses guerreiros, não tinham apenas uma forma (*hamr*), mas várias (Tolley, 2009, p. 195).

Todos esses termos de fato pertencem ao campo semântico relacionado a ideias de *shapeshifting* (Raudvere, 2002, p. 102), e é difícil descartar a hipótese de que a atuação dos *berserkir* estaria em alguma medida vinculada a uma mudança de forma, principalmente ao considerarmos as inúmeras evidências a seu respeito que aludem a ursos e lobos (cf. Price, 2019, p. 303-313). Em concordância com Frog (2019a, p. 270) defendemos, portanto, que os termos *eigi einhamr* e *hamrammr* referiam-se à concepção êmica que tomava o *bersekgangr* como uma mudança de cunho sobrenatural no *hamr* (forma) capaz de tornar o corpo impenetrável sem que isso necessariamente afetasse sua aparência externa, designando, assim, uma mudança de estado mental. As duas perspectivas não são, no entanto, excludentes: o verbo *hamask*, relacionado ao substantivo *hamr*, possui ambas as acepções de “mudar a aparência externa” e de “mudar o humor e entrar em frenesi”, mostrando a ambivalência que permeia a compreensão do *bersekgangr*. É possível que nesse momento o guerreiro mudasse sua forma

e adotasse a de um urso; contudo, o essencial era que ele incorporasse os comportamentos e aquilo que era tido pela essência do urso, ou seja, assumindo a fúria característica deste. As transformações físicas eram reflexos das transformações de seu estado emocional e mental, e não podem ser vistas separadamente uma da outra (Tolley, 2009, p. 195).

De qualquer forma, nosso interesse está voltado às consequências trazidas por essa mudança de estado mental/emocional operada pelos *berserkir* enquanto comportamento treinado de elevação da sua fúria, alcançando um estado extático de frenesi que os empoderava sobrenaturalmente, tornando seu corpo impenetrável ao ferro e ao fogo (Frog, 2019a, p. 269). Os poderes de impenetrabilidade assim alcançados eram atributos tão definidores que muitas vezes os materiais literários não precisavam nomear um *berserkir* para que a audiência medieval o reconhecesse dessa forma, aumentando a probabilidade de que ele fosse percebido também como uma realidade histórica da Era Viking, por mais que viesse a ser utilizado como estereótipo na literatura islandesa medieval (Dale, 2014, p. 139).

Considerando o que foi exposto acima é possível desenharmos o seguinte quadro: 1) os *berserkir* eram dotados da capacidade sobrenatural de tornar o seu corpo impenetrável ao ferro (sobretudo aos cortes causados por lâminas) e ao fogo; 2) essa impenetrabilidade era alcançada por meio da alteração de seu estado mental e emocional, exigindo que esses guerreiros adentrassem um estado de fúria e agressividade elevadas; 3) ainda que capacitados sobrenaturalmente, os *berserkir* provavelmente desenvolviam, por meio de algum tipo de treinamento, a habilidade de invocarem seu estado de fúria extática; 4) a impenetrabilidade de seu corpo era momentânea e não apenas cessava como os tornava fracos após deixá-los; 5) se o estado de fúria alcançado pelos *berserkir* dotava-os de uma capacidade de agência sobre certas forças externas impedindo que penetrassem seu corpo, é porque o entendimento êmico das sociedades nórdicas medievais concebia o corpo como sendo passível de penetração/invasão por forças externas que acabavam por lhes causar dano, ou seja, as forças externas e objetos possuíam uma capacidade agentiva sobre o corpo humano, tornando-o vulnerável.

A concepção nórdica medieval do corpo como sujeito à penetração de forças potencialmente nocivas, no entanto, pouco surpreende: nos contextos culturais de alto risco à sobrevivência e à integridade, nos quais instituições que resguardem a segurança dos

indivíduos são parcas ou de todo inexistentes, o corpo atua não apenas como mediador entre o sujeito e seu entorno, mas também como uma autoimagem vívida que permite às pessoas perceberem-se como profundamente vulneráveis e desprotegidas (Stark, 2006, p. 66). Nas sociedades nórdicas medievais, altamente militarizadas e tendo a ideologia guerreira como um de seus elementos centrais (cf. Williams, 2008, p. 193-203; Moita, 2018, p. 338-343) havia, inclusive, a possibilidade de se ganhar a vida e conquistar bens por meio de duelos. Homens com poucos recursos que fossem guerreiros habilidosos podiam reivindicar uma propriedade para si, desafiando o dono para um duelo: caso vencessem ou o dono da propriedade se recusasse a lutar, a posse desta passaria para o desafiante (Alves, 2018, p. 189).

Era em meio a esse contexto de vulnerabilidade e incerteza que circulava a imagem do corpo penetrável. O poder dos *berserkir* residia justamente em sua capacidade sobrenatural de superar o estado normalmente vulnerável do corpo e torná-lo impenetrável: no entanto, para que estes guerreiros fossem vistos como dotados de um corpo sobrenatural (porque impenetrável), era condição *sine qua non* que o corpo ordinário fosse percebido enquanto um corpo penetrável em seu contexto social. Em outras palavras, o empoderamento sobrenatural do corpo dos *berserkir* só era possível e compreensível em uma sociedade que partilhasse da mesma concepção.

O seiðr: penetração por projéteis, passividade sexual e o corpo oferecido para penetração

Descrições envolvendo magia e performance mágica entre os nórdicos foram amplamente documentadas, tendo várias delas chegado até nós. Esses registros foram quase todos feitos após o término da Era Viking (ao longo dos últimos quatro séculos da Idade Média) e por religiosos cristãos; esse é especialmente o caso das sagas islandesas, um dos maiores repositórios que temos a respeito da magia, das práticas mágicas e das antigas tradições dos nórdicos (Simek, 2007, p. 274). A magia recebeu inúmeros nomes nos materiais que em alguma medida se propuseram a descrevê-la, tendo o mesmo acontecido com aqueles(as) que a praticavam. Esse fato não é de se estranhar se levarmos em conta a cultura predominantemente oral dos nórdicos antes da chegada do cristianismo, momento de circulação dessas práticas mágicas, bem como o caráter descentralizado e antidogmático de

suas manifestações religiosas¹⁶ (Langer, 2018, p. 592-593). Alguns dos nomes êmicos mais recorrentes nesses materiais para designar a magia de maneira mais geral são *trolldómr*, *seiðr*, *galdr* e *spá*¹⁷.

Apesar de ser possível notar certas diferenças a respeito do que cada um desses nomes acaba por especialmente ressaltar, apontando para certas tendências específicas que podem ser identificadas, é impossível estabelecermos classificações claras e precisas ou então reconstruir uma estrutura taxonômica, já que os diferentes textos nos fornecem afirmações contraditórias. Isso acontece não porque os nórdicos tivessem ideias confusas e mal formuladas sobre a magia, mas porque os conceitos, sobretudo envolvendo as noções de *trolldómr*, eram usados para conferir explicações a inúmeros aspectos diferentes da vida em comunidade (Raudvere, 2002, p. 80).

O tipo específico de magia relevante para nossa investigação era conhecido nas fontes como *seiðr*. A palavra *seiðr* é derivada do substantivo *seið*, um termo amplo para se referir à ideia de “magia” (De Vries, 1977, p. 467). Em seu aspecto mais específico, é possível que sua etimologia esteja conectada às noções de “corda”, “cordão”, “captura”, “rédea”, o que seria compatível com o entendimento de que, durante sua ocorrência, o especialista ritual, uma vez em transe, era capaz de impulsionar e enviar sua alma em direção a outros seres feito uma corda ou rédea, que iria rodopiando até o alvo, como se fosse um novelo de lã, visando envolvê-lo (Heide, 2004, p. 166). No cerne deste entendimento estaria a visão do *seiðr* como sendo a mente do especialista atuando por meio de um emissário giratório e rodopiante,

¹⁶ Aliás, não havia sequer uma noção coesa de “religião” enquanto sistema ou esfera separável de outras estruturas sociais e culturais, e, por isso, não existia uma palavra êmica para se referir a ela. O que mais se aproxima dessa ideia talvez seja a noção de *inn forni siðr* (“prática antiga”, ou seja, o paganismo) em oposição ao *inn nýi siðr* (“a nova prática”, o cristianismo) (Boyer, 2004, p. 337). A escolha desse vocabulário alusivo a práticas que distinguem a religião pré-cristã do cristianismo acaba por ilustrar o viés altamente pragmático e empirista da religião nórdica (Langer, 2005, p. 56).

¹⁷ O léxico disponível nas sagas para se referir ao que chamaríamos de “magia” ou “encantamentos” nos dias de hoje é notoriamente amplo, incluindo também termos como *álag*, *ákvæði*, *atkvæði*, *galdr* e *taufri*; assim como os verbos que denotam a ação de encantar ou lançar uma magia, como *magna*, *síða*, *taufra*, *trylla* e *vitta*. A frequência com que cada um desses termos aparece, contudo, está longe de ter uma distribuição equilibrada. Depois do estabelecimento do cristianismo na Escandinávia, principalmente após o século XIII, algumas práticas mágicas censuráveis foram convenientemente reunidas sob a noção daquilo que seria chamado de “bruxaria”; dentre esses termos encontravam-se, além do próprio *trolldómr*, também *fjolkyngi*, *fordæða*, *forneskja* e *fyrnska* (Mitchell, 2011, p. 42; 50-51).

claramente ligado a fenômenos meteorológicos como tempestades e fortes ventos¹⁸. No caso específico do *seiðr* para fins divinatórios, essa noção que a princípio nos parece estranha é explicada ao lembrarmos que o destino, na cosmovisão nórdica, era traçado pelas *nornir*¹⁹, entidades que teciam o fio da vida de cada pessoa (*ibid.*, p. 166). Se tivermos em mente que a maioria dos praticantes de *seiðr* eram mulheres (as *völur*) e que, na Escandinávia medieval, a tecelagem era um dos trabalhos mais característicos das mulheres, além do fato de que os praticantes masculinos de *seiðr* eram acusados de serem afeminados e passivamente homossexuais (Price, 2019, p. 80-81; Raudvere, 2002, p. 118; Langer, 2005, p. 70), enxergar a atuação do *seiðr* dessa maneira então faz sentido (Heide, 2004, p. 166-167).

Possivelmente relacionado a essa etimologia para o *seiðr* está o conceito de que certos tipos de magia eram capazes de “projetar” má sorte e/ou danos físicos ao outro. Segundo essa noção, os feiticeiros poderiam fazer uso de projéteis mágicos que eram “arremessados” em direção ao inimigo, feito dardos ou outros tipos de armas, penetrando os limites de seu corpo; esses projéteis assumiam, algumas vezes, a forma de espíritos animais e, em outras, algum aspecto da essência do feiticeiro (Price, 2019, p. 292-293). O *seiðr* é descrito em relação a essa ideia de projeção na *Ynglinga saga* 13-14, por exemplo, quando a *völva* Hulð, a mando de Drífa, envia um cavalo que pisoteia Vanlandi e termina por matá-lo; em seguida, ela projeta uma magia que termina por matar Vísburr, a mando de seus filhos – o mesmo acontecimento é citado no *Ynglingatal* 3. Outro relato da *Ynglinga saga* é semelhante, embora nesse caso não haja um agente desencadeador da magia como Hulð no exemplo anterior. Nesse relato, o rei Aðils oferecia um sacrifício aos espíritos (*dísir*) quando um cavalo adentrou seu salão e o pisoteou até a morte²⁰.

Ainda que não seja identificável nesse contexto quem teria enviado o espírito de um cavalo para matar Aðils, é relevante notar que o evento se deu no momento de realização de

¹⁸ Exemplos incluem a *Laxdæla saga* 99 e a *Gríms saga loðinkinna* 186-188.

¹⁹ O termo *nornir* designa o coletivo de espíritos femininos que aparecem especialmente nas fontes éddicas (*Fafnismál*, *Völuspá*) e que, no *Gylfaginning* da Edda em Prosa, são descritas como responsáveis por tecer o destino das vidas humanas (Lindow, 2001, p. 243-244).

²⁰ “O rei Aðils realizou um sacrifício aos *Dísir* (deusas ou espíritos guardiões), cavalgando um cavalo pelos salões de *Dís*. O cavalo tropeçou e caiu, derrubando o rei para frente, e sua cabeça atingiu uma pedra, de maneira que seu crânio foi quebrado e seus miolos espalharam-se pela pedra. Essa foi sua morte” (*Ynglinga saga* 29, tradução nossa).

um ritual aos espíritos, posicionando-o em um contexto sobrenatural e religioso. Esse fato, somado ao detalhe de que o espírito do cavalo foi o responsável por pisotear também Vanlandi a mando de Hulð, pode indicar uma conexão entre a magia do *seiðr* para fins nocivos e uma série de seres espirituais que assumiam o papel de um projétil e entregavam a magia a seu alvo – é o caso também da *Eyrbyggja saga* 53, que narra como Þorgunna, praticante de *seiðr*, fez uso de um selo mágico que possibilitava que os espíritos dos mortos matassem inúmeras pessoas da região a seu comando. Em resumo, essas entidades eram, ao menos em alguma medida, os espíritos auxiliares de quem performava a magia, sendo responsáveis por entregar sua intenção (morte, doença e outros males) ao alvo, concretizando-a. Como pode se observar, não se tratava de uma penetração do corpo físico per se, como uma arma o faria, mas da penetração e invasão daquilo que era percebido em alguma medida como relativo aos limites e fronteiras mais abstratas do corpo, e tal invasão poderia inclusive levar literalmente à morte.

A crença nesses espíritos nocivos está relacionada à concepção de fisiologia vernacular, amplamente presente no norte euroasiático, de que doenças e enfermidades eram, na verdade, entidades ou agentes sobrenaturais (embora personificados em um corpo) que atacavam o doente ao penetrar seu corpo (Price, 2019, p. 292; Siikala, 2002, p. 182-184; Frog, 2019b, p. 246-249; Dubois, 1999, p. 105). Certos achados arqueológicos corroboram potencialmente essa suposição, como no caso de certos objetos encontrados no navio de Oseberg (rostos de animais entalhados em madeira e algumas contas em formato de olhos), que poderiam ter sido depositados ritualisticamente no momento da inumação como objetos apotropaicos para a proteção contra os mortos ou espíritos que pudessem causar mal (cf. Bill, 2016). Em suma, no entendimento êmico dos nórdicos e conforme consta na literatura em nórdico antigo, inúmeras coisas tidas por nocivas ao corpo físico, à sorte e à prosperidade de um indivíduo, família ou comunidade eram concebidos como projéteis que penetravam os limites abstratos do corpo. De acordo com esse modelo de compreensão, palavras poderosas e rituais eram usados para frear a atuação de uma ameaça vinda de alguém, visualizada geralmente como uma flecha lançada por um remetente específico que visava a um determinado alvo. Por conta dessa concepção, a projeção verbal podia ser vista como sendo tão eficiente quanto uma resposta física (Raudvere, 2002, p. 143).

A prática do *seiðr* é empregada ao longo dos materiais prosaicos e da poesia éddica, tanto por humanos quanto por deuses, para fins principalmente divinatórios. Nesse sentido, ela era uma forma de obtenção de um conhecimento primariamente inacessível, fora dos contornos da estrutura homeostática da ordem cósmica, que poderia ser acessado apenas magicamente. As descrições dos rituais de *seiðr* não costumam oferecer detalhes muito minuciosos, mas ele era percebido, ao que parece, como instituição reconhecida e pertencente a um molde ideológico específico. Em outras palavras, a atuação dos praticantes desse tipo de magia dava-se por meio de certos modelos de entendimento (do corpo, das agências de seres específicos sobre o corpo, de como exercer poder sobre esses seres etc.) que, se por um lado tornavam o *seiðr* possível, por outro ditavam o escopo e a natureza de seu alcance (Raudvere, 2002, p. 112).

O *seiðr* para fins divinatórios estava conectado de maneira íntima à vida rural; dessa forma, muitas das sagas descrevem divinações que não dizem respeito ao destino subjetivo, mas a fatores vitais para a vida em comunidade, como o plantio, as estações, a caça e a pesca (Raudvere, 2002, p. 120). Portanto, não é de se estranhar que, nesse contexto, o *seiðr* fosse empregado em situações de crise comunitária a pedido de várias pessoas. O especialista ritual, geralmente uma mulher, realizava um ritual de caráter público no qual procurava as respostas às perguntas que afligiam a comunidade, lançando mão de técnicas como a supracitada projeção de sua mente, o transe, encantamentos e a invocação de espíritos auxiliares (Dubois, 1999, p. 123). Na *Eiríks saga rauða* 4, por exemplo, a *völva* Þorbjörg é chamada em um assentamento na Groenlândia para oferecer suas divinações a respeito da escassez de comida e a consequente fome enfrentada pela comunidade; já a *Orvar Odds saga* 2 narra que a *völva* Heiðr comparecia a diversos banquetes e oferecia divinações a respeito do clima e do inverno vindouro.

As praticantes de *seiðr* eram majoritariamente mulheres. Nas sagas, apesar de alguns homens serem descritos fazendo uso de magias divinatórias, como denotam os termos *spámaðr* e *seiðmaðr* (Mitchell, 2011, p. 59), a grande maioria das encarregadas desse tipo de ritual eram as mulheres, principalmente as *seiðkonur* e as *völur* (*völva* no singular) (Price, 2019, p. 72). Em uma sociedade marcada pela organização social patriarcal, a magia acaba por adquirir uma função de cunho sociopolítico nas sagas islandesas, tornando-se indissociável de questões de

poder. Para as mulheres, impossibilitadas de atingir seus objetivos por meio do emprego de estratégias tradicionalmente masculinas e desprovidas de uma figura masculina para agir em seu interesse, a magia tornava-se a ferramenta mais provável para obter o que necessitavam. Existe uma multiplicidade de motivações e métodos para o emprego da magia nas *íslendingasögur*, mas o que se mostra recorrente e significativo nesse aspecto é justamente o motivo narrativo das mulheres engajando-se com a magia, que era o poder que estava a seu alcance, e utilizando-a como arma para manejarem sua existência em um mundo fortemente estratificado por classe, idade, posição econômica e gênero (Friðriksdóttir, 2009, p. 433). Exemplos de mulheres empregando a magia profética nessas configurações supracitadas, acabando por criar uma atmosfera sinistra, incluem a *Eiríks saga rauða*, a *Grettís saga* e a *Brennu-Njáls saga*.

O étimo *vǫlva* pode apenas ser outra palavra para designar “profetisa” (De Vries, 1977, p. 674); contudo, uma concepção fortemente aceita nos dias de hoje é a de que este nome significaria “portadora de cajado” e teria sido derivado de *vǫlr*, palavra que designa o próprio substantivo cajado (Simek, 2007, p. 367; Price, 2019, p. 72; 133). Existem três referências em sagas a cajados utilizados pelas *vǫlur* e *spákonur*: elas os portam na *Eiríks saga rauða* 4, na *Vatnsdæla saga* 44 e na *Laxdæla saga* 76. Além delas, há um caso curioso na *Orvar Odds saga* 2, na qual um cajado mágico é utilizado pelo próprio protagonista Oddr contra a feiticeira Heiðr, que a ameaça com o cajado caso ela leia seu futuro. As fontes claramente atribuem às *vǫlur* uma natureza diferente da ordinária, sabidamente sobrenatural, por conta de suas habilidades mágicas. No *Ynglingagatal* 3, Hulð é uma *vitta vétr* (“criatura de feitiços”); na *Bósa saga* 5, Busla é uma *vand vætr* (“criatura maligna”); e Heiðr é chamada, na *Hauks þáttr hábrókar, de hin mikla tröll* (“a grande mulher troll”²¹) (Mckinnell, 2005, p. 96).

A dominância das figuras femininas no *seiðr*, portanto, estava relacionada a como esse tipo de magia e performance era percebido na Escandinávia medieval. As fontes mitológicas

²¹ A palavra *troll* em nórdico antigo denotava originalmente inúmeras coisas, mas sobretudo seres que não eram humanos, normais ou benevolentes. Embora o entendimento a respeito dos *trolls* tenha sem dúvida mudado até atingir sua forma mais popular, a do folclore tardio nórdico, durante a Era Viking o entendimento a respeito dessas criaturas as associava à periculosidade por serem antissociais, de natureza escusa e viverem às margens do mundo dos homens (Lindow, 2014, p. 12; 28-29).

atribuem a prática do *seiðr* aos deuses Vanes²², conforme afirma Snorri Sturluson na *Ynglinga saga* 4 ao dizer que esta forma de magia havia sido apresentada aos deuses Æsir por Freyja. Os Vanes são divindades intimamente associadas aos cultos de fertilidade e à sexualidade, ao contrário de deuses Æsir como Þórr, Óðinn e Týr, todos relacionados abertamente à guerra, à marcialidade ou à violência em algum nível (Davidson, 1990, p. 48-127; Turville-Petre, 1975, p. 35-105; Dumézil, 1973, p. 26-49). Snorri elenca que “o homem que acompanha o *seiðr* é qualificado de *ergi*” (*Ynglinga saga* 8, tradução nossa). Loki também faz uso do termo juntamente com outro, *argr*, ambos com conotações claramente pejorativas (*Lokasenna* 24), ao referir-se a Óðinn e suas práticas de *seiðr*, comparando-o a uma *vǫlva*, ou seja, a uma mulher praticante de magia.

O termo *ergi* pode ser traduzido como “homossexualidade” (Raudvere, 2002, p. 118), embora devamos evitar ao máximo o perigo do anacronismo. *Ergi* também era uma palavra usada para referir-se às mulheres, embora, nesse caso, não significasse homossexualidade, mas hiperatividade sexual, uma espécie de “ninfomania” que, no caso das mulheres, era visto como igualmente pejorativo e equiparável à homossexualidade masculina (Ström, 1974, p. 4). Contudo, embora o significado de *ergi* pareça de certa forma maleável, sua carga pejorativa gira em torno de comportamentos que eram tidos por anormais, execráveis e/ou abomináveis na esfera sexual, especificamente a adoção por homens de um papel sexual de passividade, tido por feminino (*ibid.*, p. 7). É possível que os rituais de *seiðr* envolvessem ritos orgiásticos (Boyer, 1995, p. 137), penetração sexual (Clunies Ross, 1994, p. 209) e/ou atos masturbatórios (Jochens, 1996, p. 74; Price, 2019, p. 78; Hedeager, 2011, p. 126), todos feitos de forma sexualmente passiva pelo praticante por meio do uso de cajados (Price, 2019, p. 136). A dimensão sexual do *seiðr* é completamente coerente se levarmos em conta que Freyja e outros deuses Vanir a cargo dessa prática mágica eram descritos como sendo voluptuosos (Freyja no *Lokasenna* 30) e inclusive praticantes de incesto, conforme o *Heimskringla* I; 13 (Tolley, 1995, p. 70).

²² A relação entre os deuses Vanes, a sexualidade e a fertilidade não é, contudo, exclusiva e completamente limitante. Freyja, por exemplo, dividia metade dos mortos caídos em batalha com Óðinn (*Skáldskaparmál* 20), enquanto que Freyr é descrito na *Ynglinga Saga* 20 como sendo ancestral da realeza sueca, sendo estas, portanto, informações que conferem a ambos os deuses conotações tangentes à marcialidade.

Outra evidência diz respeito ao uso de encantamentos por parte dessas profetisas, conforme consta, por exemplo, na mais completa descrição da performance de uma *vǫlva*, a *Eiríks saga rauða* 4²³. No trecho que descreve a performance de Þorbjörg fica claro que esses encantamentos são recitados ou cantados por um círculo de mulheres que atuam como suas assistentes, ou ao menos esse o ideal, ainda que na saga apenas uma das mulheres conhecia tais canções, acabando por cantá-las sozinha (Price, 2019, p. 170). Esses encantamentos aparecem nas fontes por meio dos termos *varðlokkur* ou *varðlokur*, tanto em contextos de prática de *seiðr* quanto de outras práticas mágicas, como o *galdr*, em geral referentes a contextos de ocorrência de magia divinatória e profética, e constituem uma prática xamânica com a provável função de invocar espíritos auxiliares (Simek, 2007, p. 353).

Varð-, a raiz da palavra, é derivada de *vǫrðr*, substantivo que significa “guardião, protetor, vigia” (Tolley, 1995, p. 60). Ela designa, portanto, uma espécie de espírito que, no momento da invocação, passa a atuar como o guardião daquele que o invocou. A terminação

²³ Por ser de suma importância para a estrutura de nossa argumentação, reproduziremos o trecho indicado: “Þorkell convida a adivinha [Þorbjörg] a entrar e é oferecida a ela uma boa recepção, conforme era de costume ao se receber mulheres desse tipo: foi-lhe arrumado um assento alto com uma almofada; dentro dela deveria haver apenas penas de galinha. E quando ela chegou de noite, junto com o homem que fora enviado ao seu encontro, ela estava arrumada assim, tinha sobre si um manto negro costurado com tiras de couro e todo ele era decorado com pedras, até embaixo; ela tinha no pescoço um colar com pedaços de vidro; ela tinha sobre a cabeça uma boina de pele de carneiro negro e forrada por dentro com pele de gato branco. Nas mãos ela tinha um bastão e nele havia um pegador; ele era decorado com latão, e no pegador havia pedras. Ela tinha em sua volta um cinto, e havia nele uma grande bolsa de pele; ela guardava lá dentro tudo de que precisava para a sua magia. Ela tinha botas peludas de pele de bezerro nos pés, atadas por longas tiras apertadas, com um grande botão de peltre na ponta. Ela tinha nas suas mãos luvas de pele de gato, brancas e peludas por dentro [...]. O fazendeiro Þorkell tomou a feiticeira pelas mãos e conduziu-lhe àquele assento que lhe havia sido arrumado [...] E, no dia seguinte, no fim do dia, foram-lhe fornecidos os utensílios que ela devia ter quando fosse praticar a magia. Ela pediu que lhe trouxessem as mulheres que conhecessem a sabedoria que era necessária para praticar a magia e que se chama *Varðlokur*; mas tais mulheres não foram encontradas. Então foi investigado pela fazenda se alguma mulher era conhecedora. *Guðríður* diz então: ‘Eu não sou nem versada nas magias nem feiticeira, porém minha mãe de criação na Islândia, *Halldís*, ensinou-me a sabedoria que ela chamava de *Varðlokur*’ [...]. Então as mulheres formaram um círculo em torno do tablado, e no meio *Þorbjörg* estava sentada, em cima dele. *Guðríður* então recitou o cântico tão belamente e tão bem que julgaram nunca ter ouvido antes com tão bela voz aquele cântico que era então recitado. A feiticeira agradece-lhe pelo cântico; disse que muitos espíritos ‘agora se achegaram, e que acharam belo de ouvir o que foi recitado, que antes queriam afastar-se de nós e nenhuma audiência prestar-nos. Mas agora estão claras para mim muitas coisas que antes eram negadas tanto para mim quanto para os outros. E eu posso dizer uma coisa, que esta fome não durará mais do que este inverno e que os produtos da terra molharão com a chegada da primavera. A doença que assola há tempo também desaparecerá mais rápido do que se esperaria’ [...].” (*Eiríks saga rauða* 4, tradução de Theo de Borba Moosburger).

-lok(k)ur revela duas etimologias possíveis: *lokur* é a forma no feminino plural de *loka*, “prender, trancar”; *lokkur*, por sua vez, é um substantivo feminino plural advindo do verbo *lokka*, “atrair”, denotando, portanto, “atração” no sentido de “invocação”. Vislumbradas as duas possibilidades por conta da variação na ortografia, deparamo-nos com dois prováveis sentidos para a palavra *varðlok(k)ur*: “aprisionamento dos espíritos guardiões”, ou seja, “aquilo que ata os espíritos”, ou “instigação/invocação dos espíritos guardiões”. A primeira opção destaca a habilidade do invocador em atar os espíritos guardiões a si por meio do uso de encantamentos, enquanto a segunda sublinha uma habilidade invocatória de persuadir o(s) espírito(s) a se fazerem presentes no momento do ritual. Na prática há pouca diferença entre as duas interpretações, já que ambas possuem o mesmo efeito implícito de invocar espíritos de alguma maneira para auxílio e consulta (*ibid.*, p. 60-61). A necessidade de invocar esses espíritos protetores (*vorðr*) pelo uso do *varðlok(k)ur* provavelmente indica que em algum ponto do ritual a *vǫlva* adentrasse um estado de tamanha vulnerabilidade a ponto de não conseguir se proteger, ou melhor, de ficar em uma espécie de transe. O *vorðr*, portanto, está intimamente conectado às *vǫlur* (Tolley, 2009, p. 504) e, por consequência, os *varðlok(k)ur* tornavam-se imprescindíveis para que elas trouxessem esses espíritos e realizassem a cerimônia de *seiðr* (Boyer, 1986, p. 128).

E como exatamente esse aspecto ritualístico pode estar relacionado a uma concepção êmica da ideia de penetração do corpo? Ao oferecer força protetiva o *vorðr* atuava como poder espiritual da *vǫlva*. Para fazê-lo, no entanto, era necessário que se configurasse essa força, colocando-a em um estado adequado antes do encontro espiritual propriamente dito; as mulheres necessitavam adentrar um estado especialmente receptivo aos espíritos para que pudessem realizar suas ações mágicas, e isso era feito justamente por meio do uso do *varðlok(k)ur* (Tolley, 2009, p. 504). Esse estado de exacerbada receptividade que as mulheres precisavam adentrar, principalmente para a prática do *seiðr*, pode estar ideologicamente relacionado ao papel de passividade sexual, inclusive no sentido de permitir ser penetrado, ato esse que é a própria reprodução em termos sexuais da ideia de receptividade. Isso explicaria, por um lado, a relação vista nas fontes de que o estado de receptividade (passibilidade de penetração) era diretamente proporcional ao alcance do poder mágico de quem se permitia ser penetrado, e, por outro, clarificaria por que esse papel de

receptividade/passividade sexual, atribuído pela sociedade nórdica às mulheres, era visto como vergonhoso e abominável (*ergi*) quando praticado por homens (Price, 2019, p. 172-177).

Outro exemplo notável de conotações sexuais explícitas no contexto ritualístico é encontrado no *volsa þáttr*, no qual o rei cristão Ólafr, visando cercear a continuidade de práticas pagãs em seu território, visita uma fazenda e presencia um ritual aparentemente ligado à fertilidade. O ritual havia começado meses antes da visita do rei, com o sacrifício de um cavalo e a conservação de seu pênis envolvido em um pedaço de tecido embebido por uma espécie de conserva com ervas (ligadas à potência sexual, talvez?). O pênis era passado de pessoa em pessoa, cada uma entoando uma fórmula a ele, até que uma das mulheres diz: “Eu certamente não conseguiria/ deixar de /enfiá-lo dentro de mim/ se estivéssemos deitados sozinhos /em prazer mútuo” (*Volsa þáttr* 9)²⁴. O culto particular narrado nessa ocasião está claramente sob condução e controle feminino, não sendo nada impossível que a chefe da casa, a mãe das mulheres, seja tida por uma *völva* (Price, 2019, p. 177). O rito funerário dos vikings Rus da região sueca, descrito no *Risāla* (relato escrito pelo viajante árabe Ibn Fadlan em 921 d.C) evidencia igualmente uma série de atos sexuais sendo praticados com a escrava que seria sacrificada; há, além disso, achados arqueológicos, como um pênis cravado em madeira encontrado no território da atual Alemanha que poderia ser usado para ritos masturbatórios (Price, 2019, p. 181; Boyer, 1986, p. 155), além dos próprios cajados das *völur*, abundantes entre os achados arqueológicos²⁵ e que talvez fossem usados da mesma maneira.

²⁴ Tradução nossa com base na tradução parcial para o inglês presente em Jochens (1995, p. 47): “I certainly/ could not refrain/ from thrusting him inside me/ if we were lying/ alone in mutual pleasure.”

²⁵ Arqueólogos encontraram inúmeros cajados de ferro espalhados pela Escandinávia, além de dois feitos de madeira, um deles, inclusive, no famoso túmulo de Oseberg. Todos eles foram depositados ritualisticamente em locais de inumação, junto de seus prováveis donos, ou então em localidades vistas como “transicionais” ou “liminais” (Price, 2019, p. 192). Apesar das diferenças espaço-temporais entre os locais onde esses artefatos foram encontrados, as semelhanças morfológicas entre eles são inegáveis, compartilhando possivelmente um mesmo padrão. Esse aspecto pode ser evidência de que ao confeccionar esses objetos e usá-los na ritualística mágica as pessoas espalhadas por esse território o faziam com base em uma visão de mundo semelhante, marcada pelo mesmo molde de símbolos, mitos e ideologias (Gardeła, 2008, p. 47). Tais vestígios arqueológicos não apenas confirmam a existência dos cajados mencionados nas fontes literárias como também indicam que os locais onde foram encontrados são túmulos de *völur* do mundo real (Gardeła, 2009, p. 192; Price, 2019, p. 84-120), ou seja, temos diante de nós evidências de existiam de fato mulheres que eram vistas como profetisas e feiticeiras, tal qual nos relatos das sagas e poemas éddicos. Vale acrescentar que no código norueguês, a lei de

Portanto, no que diz respeito à prática mágica do *seiðr*, seja na sua performance ritualística ou no seu uso para fins ofensivos, sublinhamos que: 1) seus praticantes eram capazes de executar uma magia ofensiva concebida em termos de projéteis, como uma flecha ou dardo; 2) apesar de não penetrar literalmente os limites físicos de seu alvo, essa força projetiva podia penetrar os limites e/ou fronteiras abstratos do corpo e, se o fizesse, a pessoa sofria danos físicos ou morria em decorrência do ataque; 3) era necessário que no momento do ritual a(o) feiticeira(o) se colocasse num estado especialmente receptivo para que os espíritos auxiliares adentrassem seu corpo; 4) a recepção desses espíritos era vista em termos de penetração, a ponto de a performance da(o) feiticeira(o) demandar uma postura sexualmente passiva que permitisse a penetração de seu corpo por objetos como cajados, por exemplo, realizando ritos masturbatórios; 5) a concessão ritualizada da penetração do corpo físico empoderava sobrenaturalmente esses especialistas; 6) se a noção de penetração estava presente no contexto mágico como elemento manipulativo capaz de conferir poder sobrenatural de agência àquele que era penetrado, então ela provavelmente só fazia sentido por representar uma transgressão dos limites do corpo tidos por ordinários; em outras palavras, enquanto as pessoas em geral temiam a penetração de seu corpo por forças agentivas externas ou objetos comuns, esses especialistas sabiam operar de modo a permitir uma brecha específica nesses limites, obtendo agência mágica em troca; 7) essa concepção ritualizada segundo a qual a penetração do próprio corpo empodera magicamente a(o) feiticeira(o) a ponto de permiti-la(o) penetrar magicamente e projetivamente o corpo de um alvo só seria concebível num contexto cultural em que a imagem hegemônica do corpo era entendida em termos de (im)penetrabilidade.

Assim, tendo exposto estes aspectos da performance ritualística do *seiðr* e a concepção que permeava suas técnicas ofensivas, torna-se claro que no contexto escandinavo medieval, de forma semelhante ao que se passava em outras sociedades, a magia era um método-chave por meio do qual certos indivíduos sustentavam diante do olhar dos outros o seu senso de poder agentivo (cf. Stark, 2006, p. 29). Cabe observar na prática da magia e suas relações com a concepção de corpo que ela propicia um contexto no qual as pessoas emergem como atores

Eiðsivaþingslov proibia que os homens tivessem em casa altares, cajados ou “outros objetos associados a práticas pagãs” (Price, 2019, p. 132).

que, munidos de estratégias específicas, habilitam-se para agir de modo tão autônomo quanto possível em resposta às ameaças e imposições da vida social (ibid., p. 29).

Considerações finais

Nossa proposta investigativa para o presente artigo consistia em buscarmos, no corpus de materiais disponíveis sobre as sociedades nórdicas medievais, possíveis manifestações de uma noção hegemônica de corpo. Com base no que encontramos e na argumentação proposta acima, sustentamos que grande parte da concepçãoêmica de corpo dos nórdicos girava em torno da noção de (im)penetrabilidade, que podia ser reforçada ou transgredida magicamente. Os *berserkir*, ainda que não fossem especialistas rituais propriamente ditos, eram capazes de acessar um estado treinado e sobrenaturalmente elevado de agressividade, tornando seu corpo impenetrável ao fogo e ao ferro. Já os praticantes de *seiðr*, sobretudo as *völur*, sabiam manipular forças sobrenaturais de modo a lançar um feitiço em forma de projétil capaz de perfurar as fronteiras corpóreas abstratas do corpo que desejavam alvejar, matando-o ou ferindo-o. Ademais, essas mesmas feiticeiras precisavam adentar um estado de extrema receptividade aos espíritos auxiliares para executar o *seiðr*, permitindo que eles as penetrassem (sobrenaturalmente) enquanto elas realizavam, na performance ritualística, atos físicos de penetração, como ritos masturbatórios envolvendo cajados. Em todos os casos a magia possui uma esfera de intersecção direta com o tema da (im)penetrabilidade do corpo.

Temos, portanto, evidências relativamente sólidas que nos permitem defender que a imagem hegemônica de corpo nas sociedades nórdicas medievais era em alguma medida baseada e definida pelas questões de penetrabilidade x impenetrabilidade, ainda que essas fronteiras corporais não fossem estáticas e pudessem ser manipuladas magicamente por pessoas capazes de elevarem suas capacidades agentivas sobre o mundo externo e suas forças. Esperamos ter oferecido com o presente estudo um ponto de partida para que a questão da concepção de corpo no cenário nórdico medieval possa ser investigada mais a fundo. Nesse sentido, como a maioria das fontes que investigamos são de procedência islandesa, é necessário averiguar até que ponto as evidências que encontramos são extrapoláveis para a Escandinávia medieval como um todo. Seria igualmente relevante uma análise dessas concepções em materiais posteriores pós-medievais, como no folclore escandinavo, para que

se averigüe se essa concepção teria em alguma medida se estendido ao longo do século XVI em diante. Esses dois aspectos por si só oferecem inúmeras oportunidades investigativas relacionadas ao tema por nós abordado.

De uma perspectiva mais ampla, estudos futuros podem investigar a ocorrência de imagens hegemônicas de corpo análogas à encontrada na sociedade nórdica entre os povos vizinhos com os quais desenvolveram intercâmbios culturais. Os sámis²⁶, por exemplo, também possuíam em seu repertório técnicas de magia projetiva que visavam penetrar as fronteiras do corpo para fins nocivos (Bäckman & Hultkrantz, 1978, p. 56), enquanto os especialistas ritualísticos fino-carelianos²⁷, por sua vez, possuíam diversas técnicas de elevação de seu *luonto*, uma força que tornava seu corpo impenetrável e conferia capacidade agentiva sobre outras forças para que as manipulassem a seu favor (Stark, 2006, p. 262; Siikala, 2002, p. 250). Em ambas as sociedades, os relatos de performance mágica estão repletos de menções a estados de fúria e agressividade elevada (cf. Price, 2019, p. 226; Frog, 2019b; Alves, 2021; 2023, p. 215-288), o que reforça as possibilidades de comparação com os *berserkir*. Por sua vez, a concepção êmica de que a prática de certos tipos de magia, como o *seiðr*, era vexaminosa para os homens por conferir a eles um papel de passividade análogo ao das mulheres em termos sociais e sexuais (a ideia êmica de *ergi*) oferece inúmeras possibilidades de investigação no campo de estudos de gênero na Idade Média.

Há um último aspecto, por fim, um tanto quanto intrigante, que diz respeito à figura do deus Óðinn. Sem dúvidas a divindade mais multifacetada entre as religiões nórdicas pré-cristãs, além de deus supremo, Óðinn é o deus da guerra, da vitória, da morte, das runas, da poesia e do êxtase (Simek, 2007, p. 240-242). Todos os aspectos apontados em nossa análise como relacionados de alguma forma à imagem hegemônica de corpo e à magia convergem em sua figura. Seu nome é derivado do termo *óðr*, palavra em nórdico antigo equivalente ao latim furor (Langer, 2015, p. 345), e o significado de seu nome seria, portanto, algo como “aquele em furor/frenesi” (Price, 2019, p. 64). Ora, esse étimo termina por estabelecer uma clara conexão entre o deus e a fúria dos *berserkir*, vínculo que nos é confirmado por Snorri na Ynglinga saga

²⁶ Povos fino-úgricos que habitavam, durante a Idade Média, as partes ao norte da Suécia, Noruega, Finlândia e o noroeste da Rússia.

²⁷ Termo que designa os povos fino-úgricos das regiões das atuais Finlândia e Carélia.

6 ao dizer que eles eram os guerreiros de Óðinn. O deus também está intimamente conectado ao *seiðr*, tendo aprendido essa forma de magia com a deusa Freyja (Ynglinga saga 4), sendo inclusive acusado por Loki de praticar essa magia tipicamente feminina (*Lokasenna* 25).

Além de todos os aspectos relacionados à magia e à (im)penetrabilidade do corpo encontrarem manifestações em Óðinn, há, ainda, o episódio descrito em *Hávamál* 138, no qual, a fim de aprender o segredo das runas, o deus se pendura em uma árvore, ferido por uma lança, e se oferece em sacrifício – alguns nomes atribuídos a ele, como Sviðrir e Sviðurr, significam “deus da lança” (Price, 2019, p. 64). Não negamos, com isso, as inúmeras outras propriedades simbólicas existentes em relação a Óðinn e as lanças, mas apenas acrescentamos esta: há uma clara relação entre o deus e essa arma que mata e fere especificamente por meio da perfuração/penetração. No *Hávamál* 138, contudo, Óðinn é penetrado por uma lança e não morre. O que queremos sublinhar com isso é que a imagem de Óðinn pode ter funcionado como um modelo cultural e talvez ilustrativo da imagem hegemônica do corpo (im)penetrável: assim como transita entre o ideário masculino da guerra e o feminino da magia, o corpo de Óðinn pode ter funcionado como uma imagem híbrida explicativa tanto do aspecto penetrável quanto do aspecto impenetrável do corpo. Certamente que tal hipótese necessita ser investigada à fundo para que averiguemos sua validade, mas as possibilidades por ela suscitadas são no mínimo instigantes para melhor compreendermos as divindades como modelos de compreensão do corpo no mundo nórdico medieval.

Referências Bibliográficas:

Fontes primárias:

ANÔNIMO. Brennu-Njáls saga. In: MOOSBURGER, Théo de Borba (tradutor). *Brennu-Njáls saga: projeto tradutório e tradução para o português*. Tese. Programa de Pós-graduação em Estudos da Tradução. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2014.

ANÔNIMO. *Três Sagas Islandesas*. Tradução, introdução e notas por Théo de Borba Moosburger. Curitiba: Editora UFPR, 2007.

Eyrbyggja saga. Tradução, introdução e notas de Herman Pálsson & Paul Edwards. London: Penguin, 1989.

GRAMMATICUS, Saxo. *Gesta Danorum – The History of the Danes*. Edição de Karsten Friis-Jansen, tradução de Peter Fisher. Oxford: Clarendon Press, 2015.

Grettir's saga. Tradução de Denton Fox & Herman Pálsson. Toronto: University of Toronto Press, 2005.

Göngu-Hrólfs saga: A Viking Romance. Tradução de Hermann Pálsson & Paul Edwards. Edimburgo: Canongate, 1980.

Íslendingabók: Kristni saga. Tradução de Siân Grønlie. Londres: Viking Society for Northern Research, Text Series 18, 2006.

STURLUSON, Snorri. *Heimskringla – History of the Kings of Norway: Ynglinga saga*. Tradução e notas de Alison Finlay & Anthony Faulkes. London: University College London, 2011.

The Saga of King Hrolf Kraki. Tradução, introdução e notas de Jesse Byock. London: Penguin, 1998.

Fontes secundárias:

ALVES, Victor Hugo Sampaio. *Xamanismo ártico na Escandinávia: uma análise comparada do fenômeno xamânico entre os povos nórdicos, balto-fínicos e sámis*. Tese de doutorado (Programa de Pós-Graduação Ciências das Religiões). João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba, 2023.

ALVES, Victor Hugo Sampaio. Os elementos (trans)culturais do Vafþrúðnismál: do galdr ao tietjäjä fino-careliano. *Scandia – Journal of Medieval Norse Studies*, n. 4, 2021, p. 436-488.

ALVES, Victor Hugo Sampaio. Duelos. In: LANGER, Johnni (org.). *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*. São Paulo: Hedra, 2018, p. 185-190.

- BÄCKMAN, Louise & HULTKRANTZ, Åke. *Studies in Lapp Shamanism*. Estocolmo: Almqvist & Wiksell, 1978.
- BILL, Jan. Protecting Against the Dead? On the Possible Use of Apotropaic Magic in the Oseberg Ritual. *Cambridge Archaeological Journal*, v. 1, n. 26, 2016, p. 141-155.
- BOYER, Régis. *Vikings: histoire et civilisation*. Paris: Tempus, 2004.
- BOYER, Régis. *La grande déesse du Nord*. Paris: Berg International, 1995.
- BOYER, Régis. *Le monde du double: la magie chez les anciens Scandinaves*. Paris: Berg International, 1986.
- CLUNIES ROSS, Margaret. Response to Frog's 'Understanding Embodiment Through Lived Religion'. In: EDHOLM, Wikström et al. (eds.). *Myth, Materiality, and Lived Religion in Merovingian and Viking Scandinavia*. Estocolmo: Stockholm University Press, 2019, p. XX-XX
- CLUNIES ROSS, Margaret. *Prolonged echoes: Old Norse myths in medieval Northern Society*, v. 1. Odense: Odense University Press, 1994.
- DALE, Roderick Thomas Duncan. *Berserkir: A Re-examination of the Phenomenon in Literature and Life*. Tese. Programa de Pós-Graduação em Filosofia. Nottingham, Universidade de Nottingham, 2014.
- DAVIDSON, Hilda Ellis. *Gods and Myths of Northern Europe*. London: Penguin, 1990.
- DE VRIES, Jan. *Altnordisches etymologisches wörterbuch*. Leiden: E.J. Brill, 1977.
- DUBOIS, Thomas. *Nordic religions in the Viking Age*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1999.
- DUMÉZIL, Georges. *Gods of the Ancient Northmen*. Los Angeles: University of California Press, 1973.

FRIDRIKSDÓTTIR, Jóhanna Katrín. Women's Weapons: A Re-Evaluation of Magic in the "Íslendingasögur". *Scandinavian Studies*, v. 81, n. 4, 2009, p. 409-436.

FROG. Análise do discurso mítico: dos princípios formais aos alinhamentos sociais e interação. *Scandia – Journal of Medieval Norse Studies*, n. 4, 2021, p. 346-435.

FROG. Understanding Embodiment Through Lived Religion: A Look at Vernacular Physiologies in an Old Norse Milieu. In: EDHOLM, Wikström et al. (eds.). *Myth, Materiality, and Lived Religion in Merovingian and Viking Scandinavia*. Estocolmo: Stockholm University Press, 2019a.

FROG. O Berserkr escandinavo, o tietäjä fino-careliano e uma História de Tecnologias Rituais. *Scandia – Journal of Medieval Norse Studies*, n. 2, 2019b, p. 232-286.

TURVILLE-PETRE, Edward Oswald Gabriel. *Myth and Religion of the North: The Religion of Ancient Scandinavia*. New York: Greenwood Press, 1975.

GARDEŁA, Leszek. A biography of the seiðr-staffs: towards an archaeology of emotions. In: SŁUPECKI, Leszek (ed.); MORAWIEC, Jakub (ed.). *Between Paganism and Christianity in the North*. Cidade: Editora, 2009, p. 190-219.

GARDEŁA, Leszek. Into Viking Minds: Reinterpreting the Staffs of Sorcery and Unravelling Seiðr. *Viking and Medieval Scandinavia*, n. 4, 2008, p. 45-84.

HARRÉ, Rom. *Personal Being: a Theory for a Corporal Psychology*. Oxford: Blackwell, 1983.

HEDEAGER, Lotte. *Iron Age Myth and Materiality: an Archaeology of Scandinavia AD 400-1000*. London: Routledge, 2011.

HEIDE, Eldar. Spinnig seiðr. In: ANDRÉN, Anders; JENNBERT, Kristina. *Old Norse religion in long-term perspectives: origins, changes, and interactions*. Lund: Nordic Academic Press, 2004.

HUTTON, Ronald. *The Witch: A History of fear, from Ancient times to the Present*. New Haven: Yale University Press, 2017.

- JOCHENS, Jenny. *Old Norse images of women*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1996.
- LANGER, Johnni. Religião. In: LANGER, Johnni (org.). *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*. São Paulo: Hedra, 2018.
- LANGER, Johnni. Odin. In: LANGER, Johnni (org.). *Dicionário de Mitologia Nórdica: símbolos, mitos e ritos*. São Paulo: Hedra, 2015.
- LANGER, Johnni. Religião e magia entre os vikings: uma sistematização historiográfica. *Brathair*, v. 2, n. 5, 2005, p. 55-82.
- LINDOW, John. *Trolls: an Unnatural History*. London: Reaktion Books, 2014.
- LINDOW, John. *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford: University Press, 2001.
- MCKINNELL, John. *Meeting the Other in Norse Myth and Legend*. Cambridge: D.S. Brewer, 2005.
- MITCHELL, Stephen. *Witchcraft and Magic in the Nordic Middle Ages*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2011.
- MIRANDA, Pablo Gomes de. Berserkr. In: LANGER, Johnni (org.). *Dicionário de Mitologia Nórdica: símbolos, mitos e ritos*. São Paulo: Hedra, 2015.
- MOITA, Sandro Teixeira. Guerra e técnicas de combate. In: LANGER, Johnni (org.). *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*. São Paulo: Hedra, 2018.
- OLIVEIRA, Amurabi. A ninfa e o jaguar: corpos e dominação no vale do amanhecer. *Vivência – Revista de Antropologia*, n. 41, 2013, p. 137-151.
- OLIVEIRA, Leandro & SILVA, Monicy Araujo. A fúria berserkr: a relação entre violência e religião no contexto da Religião Nórdica Antiga. *Sacrilegens*, v. 17, n. 1, 2020, p. 276-301.
- PRICE, Neil. *The Viking Way: Magic and Mind in Late Iron Age Scandinavia*. Oxford: Oxbow Books, 2019.

- RAUDVERE, Catharina. Trolldómr in Early Medieval Scandinavia. In: RAUDVERE, Catharina; JOLLY, Karen; PETERS, Edward (eds.). *Witchcraft and Magic in Europe, vol. 3: The Middle Ages*. Londres: Athlone Press 2002.
- REES, Owen. The psychology of the Berserkers: going berserk. *Medieval Warfare*, v. 2, n. 1, 2012, p. 23-26.
- SIKALA, Anna-Leena. *Mythic Images and Shamanism: a Perspective on Kalevala Poetry*. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 2002.
- SILVA, Monicy Araujo. Berserkgangr. In: LANGER, Johnni (org.). *Dicionário de História das Religiões na Antiguidade e Medievo*. Petrópolis: Vozes, 2020.
- SILVA, Monicy Araujo. *Do culto à fúria em guerra: análise da religião no modo de guerrear dos Berserkir*. Dissertação de mestrado. Programa de Pós-Graduação em Ciências das Religiões, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2019.
- SIMEK, Rudolf. *Dictionary of Northern Mythology*. Cambridge: D.S. Brewer, 2007.
- STARK, Laura. *The Magical Self: Body, Society and the Supernatural in Early Modern Rural Finland*. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 2006.
- STRÖM, Folke. *Níð, Ergi and Old Norse Moral Attitudes*. London: Viking Society for Northern Research, 1974.
- TOLLEY, Clive. *Shamanism in Norse myth and magic*, v.1. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 2009.
- TOLLEY, Clive. Vǫrðr and Gandr: Helping Spirits in Norse Magic. *Arkiv för nordisk filologi*, n. 110, 1995, p. 57-75.
- TRUONG, Nicolas & LE GOFF, Jacques. *Uma História do corpo na Idade Média*. São Paulo: Civilização Brasileira, 2006.
- WILLIAMS, Gareth. Raiding and Warfare. In: BRINK, Stefan; PRICE, Neil (eds.). *The Viking World*. London: Routledge, 2008.